

Асланов Александр Витальевич, Маслихин Александр Витальевич

### **ГИПЕРРЕАЛЬНОСТЬ ВИДЕОИГР КАК ПРЕДМЕТ ИЗУЧЕНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ ФИЛОСОФИИ**

Статья раскрывает проблему феномена гиперреальности современных видеоигр в аспекте социальной философии. В частности, происходит анализ социального конструкционизма и культурологической концепции homo ludens Й. Хейзинги; рассматривается соотношение таких основ игрового поведения как agon, alea, mimisgy и ilipx. Особое внимание уделено проблеме столкновения опыта с искусственно сконструированной псевдореальностью, что оказывается одним из факторов усиления кризиса легитимации социальных институтов в современном постиндустриальном обществе.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/4.html](http://www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/4.html)

Источник

### **Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 10 (48): в 3-х ч. Ч. II. С. 27-29. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/](http://www.gramota.net/materials/3/2014/10-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

УДК 1:3

**Философские науки**

*Статья раскрывает проблему феномена гиперреальности современных видеоигр в аспекте социальной философии. В частности, происходит анализ социального конструкционизма и культурологической концепции *homo ludens* Й. Хёйзинги; рассматривается соотношение таких основ игрового поведения как *agon*, *alea*, *timicry* и *ilinx*. Особое внимание уделено проблеме столкновения опыта с искусственно сконструированной псевдореальностью, что оказывается одним из факторов усиления кризиса легитимации социальных институтов в современном постиндустриальном обществе.*

*Ключевые слова и фразы:* видеоигры; гиперреальность; социальный конструкционизм; *homo ludens*; виртуальная реальность.

**Асланов Александр Витальевич****Маслихин Александр Витальевич**, д. филос. н., профессор*Марийский государственный университет**awesome.kilgore.trout@gmail.com; maslikhin@yandex.ru***ГИПЕРРЕАЛЬНОСТЬ ВИДЕОИГР КАК ПРЕДМЕТ ИЗУЧЕНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ ФИЛОСОФИИ®**

Большинство недоразумений относительно вопроса о том, чем в действительности являются видеоигры в контексте изучения современного социума, исходят из неоднозначности и неполноты восприятия подобного рода объектов. В исходном виде они представляют из себя интерактивное мультимедийное виртуальное пространство. Однако помимо технических аспектов его функционирования существует дилемма, связанная с ощущениями и опытом, которые оказываются предоставлены пользователю. Осознать, чем именно является геймплей и почему такой примитивный для внешнего наблюдателя набор действий оказывается связан с сильными и захватывающими переживаниями, – означает приблизиться к пониманию соответствующей проблематики. Существуют разнообразные жанры видеоигр. Некоторые из них далеко не безобидны для подростков и даже людей зрелого возраста. Насилие в видеоиграх, их воздействие на детей и подростков, а также влияние на межличностные отношения индивидов и культуру в целом – всё это не может получить адекватной оценки без рассмотрения виртуального пространства, создаваемого в современных видеоиграх.

Существует множество вопросов, связанных с индустрией современных видеоигр, однако проблемы вроде аддикции или гипотетической эскалации насилия и жестокости в самом широком смысле лежат в плоскости соотношения субъективного и объективного в воссоздаваемой виртуальной реальности. Понимание того, где заканчивается субъективное переживание и начинаются объективные последствия, оказывается сложной задачей как для каждого отдельного индивида, так и для исследователей. Помимо того, что видеоигры, очевидно, являются на данный момент наиболее недооценённым и едва ли не наиболее актуальным видом искусства [8], социально-философские аспекты видеоигр как социокультурного феномена представляют отдельный интерес для изучения. В частности, имеет смысл рассмотреть их в сравнении с социальными конструктами современного общества и символического универсума в целом.

Используя риторику Бодрийера, можно сказать, что видеоигры на данный момент являются предельным воплощением гиперреальности [2], их симулятивная природа несомненна, но визуальные образы, звуковое окружение и игровые ситуации могут дать зачастую более яркие переживания, чем реальная обыденная жизнь [7, р. 144]. Именно благодаря человеческому стремлению к тому, чтобы быть очарованным, и желанию преодолеть в этом стремлении технические и субъективные преграды видеоигры со временем прошли тот же путь, что и кинематограф. Ввиду ускорения технического прогресса переход от непритязательного развлечения к искусству произошёл буквально на памяти одного поколения, и потому такая непременная часть искусства, как сакрализованность, ещё не имеет места, однако уже обретает свою форму [8].

С точки зрения теории *homo ludens* («человека играющего») Й. Хёйзинги, игра в самом широком смысле несёт в себе культуuroобразующую функцию. Наиболее очевидная и сиюминутная, то есть тактическая, польза игры заключается в способности к эмоциональному и активному единению коллектива. Однако в стратегическом и эволюционном плане мы можем наблюдать более серьёзные последствия подобного рода способности к консолидации: социальные механизмы в процессе своего становления во многом складывались благодаря трансформации игровой логики и игровых ситуаций в более серьёзные конструкты. Таким образом, причиной того, почему именно логика игры во многом легла в основу социального регулирования общества, является гиперсоциальность *homo sapiens*. В процессе эволюции гоминид когнитивные способности вида и индивида оказались в прямой зависимости от того, насколько он способен к перманентному обучению на протяжении всей жизни, игра же с её агональностью и перформативностью оказалась способна предоставить необходимые механизмы не только ребёнку, но и взрослому человеку [6].

Следует уточнить, что игра в широком смысле подразумевается Хёйзингой не в триюистическом ключе: это не действия божественных сил или сугубо развлекательная инфантильная деятельность, но конкретный

феномен социальной жизни человеческого рода. Его смысл заключается в осмыслении определённых ситуаций как инаких и внеобыденных, в создании специфического акцента на определённом моменте, который может быть социально значим. Соответственно, ввиду особенностей человеческой психики подобные ситуации встраиваются в общую систему символического универсума, присущего тому или иному обществу. На практике столь сложное объяснение имеет весьма простые примеры. Такие социальные институты, как суд, с его состязательностью и обязательными ритуальными действиями и фразами, а также армия и школа, во многом основаны на строгих правилах и предписаниях, на эффектах мимикрии и ритуальности, которые имеют разнообразное значение, в том числе находящиеся в логике игры.

Иными словами, стоит учитывать, что неосознанное использование логики игры в любой ситуации, которая по тем или иным субъективным причинам кажется внеобыденной, – это одна из наиболее естественных реакций, присущих человеку в его деятельности. Видеоигры, таким образом, представляют собой не только процесс, сугубо направленный на получение удовольствия в чистом виде, но подразумевают управляемое индивидом привнесение внеобыденного, а потому будоражащего, в свою жизнь. Момент, проведённый в игре, субъективно ощущается едва ли не столь же важным, как рабочий, поскольку сама её природа предполагает, что время потрачено не впустую, но на некое символически и эмоционально насыщенное действие (даже если объективно это вовсе не так).

Одна из причин, по которой использование видеоигр в качестве специфического гедонистического источника впечатлений стало столь распространённым и значимым для социума, может быть выявлена благодаря концепции Р. Кауэя. Согласно этому исследователю, игры любого рода (он берёт несколько более узкое и привычное значение, чем Хейзинга) возможно разделить на четыре группы. Их характер зависит от эффекта, лежащего в основе, а именно: *agon*, *alea*, *mimicry* и *ilinx* («соревнование», «азарт», «перевоплощение» и «головокружение», соответственно) [3, с. 56-62].

Как правило, игры не являются воплощением лишь одного эффекта в чистом виде, но тем не менее существуют совместимые и несовместимые варианты. Кауэя, к примеру, говорит о том, что невозможны в полной мере симбиозы агона и головокружения или актёрского перевоплощения и азарта. Стоит отметить, что под «головокружением» Кауэя понимает игровую ситуацию, в которой индивид намеренно действует, желая испытать шок, дезориентацию и своеобразный наркотический восторг (например, разгоняясь до высоких скоростей или прыгая с парашютом) [Там же, с. 60]. Понятно, почему это может быть мало связано с соревновательным спортом, где становятся победителями те, кто, наоборот, с максимальной рациональностью использовал свои способности. Даже гонки не предполагают того, что водитель набирает скорость ради бешеного восторга, а не выигрыша, то есть для профессионала даже здесь более имеет место агональное.

Парадокс и уникальность современных видеоигр состоят в том, что они удачно совмещают все эти ранее несовместимые основы зачастую в одном продукте, что само по себе повышает символическую значимость такой игры для индивида вплоть до чрезвычайно высокой. Таким образом, подобного рода времяпровождение можно назвать одним из важнейших признаков трансформации общества потребления в его гипотетическое логическое продолжение – «общество переживаний» [5]. Иными словами, в исторической перспективе появление видеоигр как товара, предоставляющего исключительно комплексные впечатления, сравнимо с появлением беллетристики.

Проблемы же, связанные с видеоиграми, также имеют отношение к основам игры. Существует возможность непосредственно наблюдать, как такой несомненно здоровый механизм, как азарт, оборачивается повышенной чувствительностью, а агональность – агрессией и нервозностью. В свою очередь, *ilinx* и мимикрия оказываются связаны с зависимостью от постоянного игрового стимулирования и с проблемами самоидентификации. Впрочем, всё перечисленное скорее касается персональных аспектов, тогда как более общее оказывается менее однозначным и исследованным.

Главное преимущество индустрии видеоигр одновременно является и их существенной проблемой как специфического вида искусства: пользователь высококачественного массового продукта оказывается в субпространстве, почти полностью исключая использование фантазии; видеоряд, звук, заранее обозначенные роли и продуманный сюжет могут свести необходимость в ней к минимуму. Эта же особенность подводит нас к более глубокому парадоксу видеоигр: их природа оказывается более «реальной» и осязаемой, чем социальные конструкты вроде государства, моральных норм, церкви, титулов, денежной системы и так далее.

Соответственно, одна из наиболее любопытных характеристик видеоигр как медийного феномена заключается в той роли, которую играет в них элемент мимикрии, то есть принятия на себя различных ролей в зависимости от контекста и, как правило, желаний самого игрока. Фантазмы, созданные таким образом гиперреальности как телевидение, требуют от зрителя пассивного принятия той информации, которую оно предоставляет. При этом видеоигры основаны на вовлечении пользователя и предоставлении ему активной роли в повествовании. Таким образом, предполагается определённая доля соавторства, что в некоторой мере роднит видеоигры и тот род театральных постановок, в которых бываю активно задействованы случайные участники из зала. Главное отличие заключается в том, что в театре подобное действие воспринимается скорее как вызов традиции и является намеренным вторжением сквозь границы двух символических сред. Согласно П. Бергеру и Т. Лукману, резкий переход такого рода всегда связан с особым видом шоком [1, с. 13]. Видеоигры же в целом основаны на сопоставлении роли зрителя и актёра, преодоление границы между ними не может являться раздражителем. Более того, игрок на время оказывается в роли, которая позволяет ему компенсировать несовершенство собственной природы и черт характера, что само по себе является основой для эскапизма.

На этом явлении стоит остановиться отдельно, поскольку одним из главных элементов критики видеоигр как феномена современной постиндустриальной культуры является их обвинение в расширении возможностей для такого общественно порицаемого поведения, как эскапизм, который, в свою очередь, непосредственно связан со внесением элемента гиперреальности в игровую систему. Роли и соответствующие модели поведения субъективного видеоигрового пространства оказываются более предпочтительны для пользователя в том смысле, что они позволяют получить впечатления и совершать те поступки, которые в реальности потребовали бы гораздо больших усилий и были бы связаны с риском, опасностью или же социальным осуждением. Грубо говоря, в виртуальной реальности современный человек получает возможность оказаться в роли перманентного победителя. Подобного рода компенсация лежит на поверхности и в значительной мере является довольно банальным фактом, однако именно он даёт понимание одной из причин, по которой видеоигры стали сопутствующим и способствующим явлением упомянутого «общества переживаний» и соответствующих трендов в развитии экономики. С учётом того, что в постиндустриальном социуме предоставляемые услуги становятся всё менее материальными и всё более ориентированы на предоставление определённого впечатления, жанр видеоигры является не только каноничным образом создаваемой виртуальной реальности и гиперреальности, но и впечатления в чистом виде, ставшего товаром в отрыве от его материального носителя [5].

Ирония социального бытия заключается в том, что природа символического универсума, эволюционирующего вместе с человеческим обществом, вместе со всеми включёнными в него метанарративами, также субъективна и виртуальна. При этом видеоигры в терминологии Р. Кауэя можно отнести к категории «*paidia*» [3, с. 65], то есть тех игр, в которых правила как таковые не имеют особого значения, тогда как первостепенными являются качества, которые он же называет «анархическими»: шалость, значительная доля хулиганства и нарушения общепринятых норм, беспечность и проказы. Благодаря опыту, который предоставляют видеоигры, большая часть молодых людей современных развитых стран знакома с явлением конструированного инобытия, расценивая его как определённую норму и обыденность. Подобная ситуация массового столкновения с пониманием необъективности собственного мировосприятия, очевидно, повышает роль аксиологического релятивизма и сопутствует кризису легитимации социальных институтов, усиливая его. Однако в это же время возникающее понимание их игровой природы и логики может в некотором плане стать новой базой для менее сакрализованной и серьёзной, но при этом, что характерно, более рациональной легитимации. Фактически, с точки зрения социального конструкционизма, речь идёт о дальнейших исследованиях того, как именно нарастающее у пользователей понимание глубинного родства логики видеоигр и социальных конструкций отразится на общественных институтах.

#### Список литературы

1. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум, 1995. 323 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. О. А. Печенкина. Тула: Тульский полиграфист, 2013. 204 с.
3. Кауэя Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / пер. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
4. Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии / под ред. П. Ладлоу. М.: Ультра; Культура, 2005. 239 с.
5. Пайн Б., Гилмор Д. Экономика впечатлений. Работа – это театр, а каждый бизнес – сцена. М.: Вильямс, 2005. 304 с.
6. Хёйзинга Й. *Homo Ludens*. Статьи по истории культуры / пер., сост. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.
7. *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008* / ed. by S. Günzel, M. Liebe and D. Mersch with the editorial cooperation of S. Möring. Potsdam: Potsdam University Press, 2008. 341 p.
8. Smuts A. Video Games and the Philosophy of Art [Электронный ресурс]. URL: [http://www.aesthetics-online.org/articles/index.php?articles\\_id=26](http://www.aesthetics-online.org/articles/index.php?articles_id=26) (дата обращения: 17.07.2014).

#### HYPERREALITY OF VIDEO GAMES AS SUBJECT OF SOCIAL PHILOSOPHY STUDY

Aslanov Aleksandr Vital'evich

Maslikhin Aleksandr Vital'evich, Doctor in Philosophy, Professor

Mari State University

[awesome.kilgore.trout@gmail.com](mailto:awesome.kilgore.trout@gmail.com); [maslikhin@yandex.ru](mailto:maslikhin@yandex.ru)

In the article the authors reveal the issue of the hyperreality phenomenon of modern video games in the aspect of social philosophy. In particular the analysis of social constructionism and culturological conception *homo ludens* by J. Huizinga is carried out; the correlation of such fundamentals of game behaviour as *agon*, *alea*, *mimicry* and *ilinx* is considered. Special attention is paid to the problem of experience collision with artificially constructed pseudo reality, which is one of the factors of the deepening of the legitimization crisis of social institutions in modern post-industrial society.

*Key words and phrases:* video games; hyper reality; social constructionism; *homo ludens*; virtual reality.